5/2024

ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ

ДОМ СРЕДИ ЛИСТВЫ

ПОД ПОЛОГОМ ТЁМНОГО ЛЕСА

БУЙСТВО КРАСОК

Разноцветные блоки

В ПОИСКАХ КЛАДА

Тайны морского дна

КАК ОДОЛЕТЬ ДРАКОНА

Главный босс бросает вызов

6+

ЛЕВ

4 607092 442600 24005

ТВОЙ ДРУГ ТИГР

Приручённый тигр готов помочь тебе сразиться со скелетами. Пройди лабиринт — опасные существа поджидают тебя в самом центре.

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

ЦВЕТНЫЕ БЛОКИ 2

ДОМИК НА ДЕРЕВЕ 10

УНИКАЛЬНАЯ БРОНЯ 14

КАКИЕ БЫВАЮТ ЧАРЫ 20

НАРУЖНОЕ УБРАНСТВО 26

ДРАКОН КРАЯ 30

НА ДНЕ ОКЕАНА 34

ЭЛЬФИЙСКИЙ ЗАМОК 40

ЦВЕТНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 1

Мир «Майнкрафта» полон ярких оттенков. Разноцветные блоки сделают твои постройки наряднее. Посмотри, какая красота!

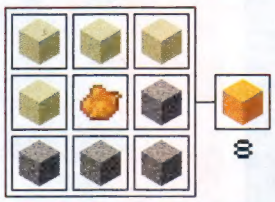
ЦЕМЕНТ

КАК
Только создать самому

Один из немногих блоков, подверженных гравитации. При контакте с водой цемент превращается в бетон. Его можно окрасить любым из доступных красителей. Как и положено порошку, он очень непрочен и нестоек к взрывам.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ
СВЕТИМОСТЬ 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,5
ТВЁРДОСТЬ 0,5
ГОРЮЧЕСТЬ
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



РЕЦЕПТ ЦЕМЕНТА

СВОЙСТВА

Подобно используемым в рецепте песку и гравию, цемент падает, пока у него на пути не окажется твёрдый блок. При контакте с текущей водой или источником воды он твердеет и превращается в бетонный блок. Упав на голову игрока или моба, цемент либо будет их душить, пока они не сдвинутся, либо рассыплется.

ЧЕРНОВИКИ ЗДАНИЙ

Многие майнкрафтеры предпочитают строить из цемента. Они создают контуры здания, легко убирая или заменяя блоки, потом обливают постройку ведром воды, и цемент превращается в бетон. Точно так же цемент твердеет, оказавшись рядом с лавой.

ГЕНЕРАЦИЯ

Цемент не возникает естественным путём, его надо сделать, взяв по 4 порции песка и гравия и добавив любой из 16 доступных красителей. Вместо красителей можно взять предметы, например какао-бобы.

БЕТОН

КАК
Только при контакте цемента с водой

Бетон образуется при соприкосновении цемента с водой. Этот разноцветный строительный блок прочнее большинства каменных блоков, однако менее устойчив к взрывам. В отличие от цемента, добывать бетон надо киркой.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 1,8

ТВЁРДОСТЬ 1,8

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СВОЙСТВА

Добыть бетон можно только киркой, иначе ничего не выпадет. Обычно бетон используется при строительстве. Но, если поставить музыкальные блоки на бетон, они издадут низкие звуки басового барабана.

ПРОСТО ДОБАВЬ ВОДЫ

Для получения этого материала не годится вода в колбах или котлах, не поможет и дождь. Бетон образуется только при контакте с текучей водой, источником воды или ведром воды. Цвета бетона похожи на цвета шерсти, они более яркие, чем у окрашенной терракоты. Однако, в отличие от шерсти, бетон не горюч.

ГЕНЕРАЦИЯ

Бетон может быть создан только игроком при контакте цемента с водой. Бетон невозможно окрасить напрямую; чтобы изменить его цвет, надо добавить красители к цементу. Бетон доступен в инвентаре творческого режима.

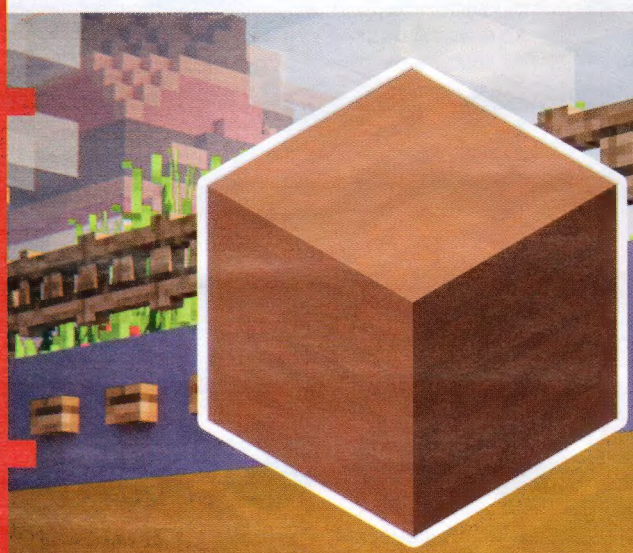
ЦВЕТНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 2

ТЕРРАКОТА

ГДЕ
В НЕКОТОРЫХ ДЕРЕВНЯХ, НА ПУСТОШАХ, В ПУСТЫННЫХ ПИРАМИДАХ И ПОДВОДНЫХ РУИНАХ

Терракота встречается по всему Верхнему миру, её можно добыть любой киркой или скрафтить вручную. Терракота высоко ценится за красоту. Сырую терракоту можно окрасить любым красителем, однако цвет будет более приглушённым, чем у бетонных аналогов.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ: нет

СВЕТИМОСТЬ: 0

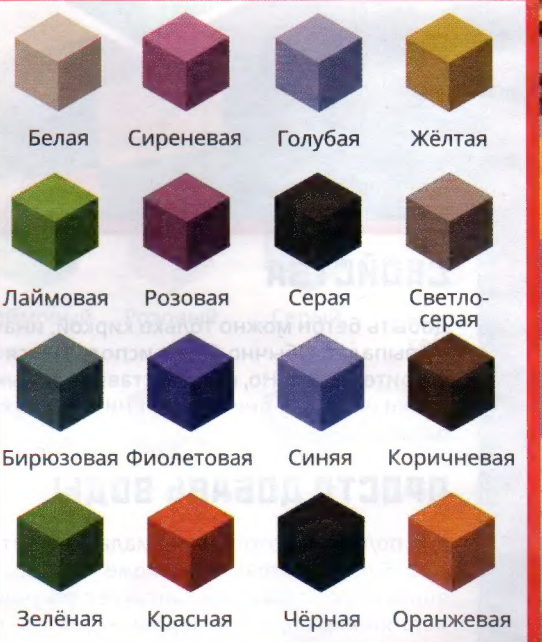
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ: да

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ: 4,2

ТВЁРДОСТЬ: 1,25

ГОРЮЧЕСТЬ: нет

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ: нет

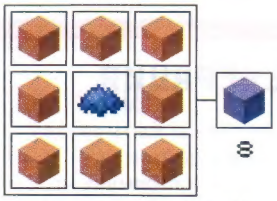


СВОЙСТВА

Окрашенную терракоту можно ещё раз обжечь в печке и получить глазурованную керамику. Процесс окраски необратим, и изменить цвет окрашенной терракоты с помощью другого красителя невозможно. Взрывостойкость у терракоты примерно такая же, как у камня, а не у глины.

ПО ВСЕМУ МИРУ

Различные виды терракоты можно найти в деревнях на равнинах, в саваннах и пустыне, а также в пирамидах и океанских руинах. Деревенские каменщики могут продать тебе терракоту за изумруд.



РЕЦЕПТ СИНЕЙ ТЕРРАКОТЫ

ГЕНЕРАЦИЯ

Лучшее место для поиска терракоты — пустоши. Там она встречается и в сыром виде, и в шести разных цветах. Неокрашенную терракоту можно получить при обжиге блока глины в печи, а из 8 блоков терракоты и красителя получится окрашенная версия.

ГЛАЗУРОВАННАЯ КЕРАМИКА

ГДЕ
В некоторых деревнях, подводных руинах, при обжиге окрашенной терракоты

С помощью красителей можно получить гладкоокрашенные блоки, а при обжиге в печи они разительно меняют свою текстуру и становятся необычайно красивыми. После обжига взрывостойкость глазурованной терракоты снижается, однако это с лихвой восполняется эстетическим впечатлением.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 1,4

ТВЁРДОСТЬ 1,4

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

Белая | Сиреневая | Голубая | Жёлтая

Лаймовая | Розовая | Серая | Светло-серая

Бирюзовая | Фиолетовая | Синяя | Коричневая

Красная | Чёрная | Оранжевая | Зелёная

КРАСИВЫЕ УЗОРЫ

Изящные рисунки на блоках глазурованной керамики можно комбинировать, складывая большие сложные узоры. Разложи одинаковые блоки квадратом 2 × 2, повернув каждый на 90 градусов к предыдущему, и откроется секретный рисунок. Поверни все блоки ещё раз, и получишь новые узоры!

ГЕНЕРАЦИЯ

Глазурованная керамика создаётся обжигом в печи любой окрашенной керамики. Разместив керамику, добыть её снова можно только киркой. Различные виды блоков керамики можно найти и в природе, чаще всего в деревнях. Фиолетовая разновидность попадается в океанских руинах, а лаймовая — в храмах пустынных деревень.

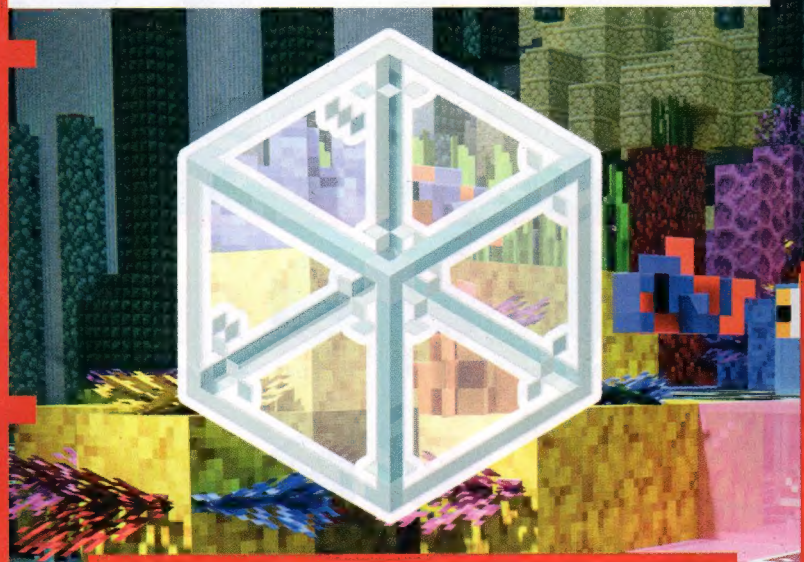
ЦВЕТНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 3

СТЕКЛО

ГДЕ
В лесных особняках и городах Края

Стекло — это полноразмерный блок, который позволяет тебе, не выходя со своей базы, видеть всё, что происходит снаружи, поэтому оно незаменимо при строительстве. Стекло широко используется в крафте: из него делают маяки, кристаллы Края, стеклянные колбы, другие разновидности, например оконное стекло.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,3

ТВЁРДОСТЬ 0,3

ГОРЮЧЕСТЬ

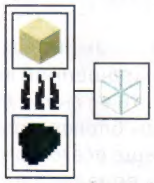
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СВОЙСТВА

Самое очевидное применение прозрачного стекла — вставить его в окно, позволяя игрокам выглядывать из здания и впуская внутрь естественный свет. Стекло, что неудивительно, плохо защищает от взрывов и довольно легко бьётся, и собрать его можно только инструментом, зачарованным на шёлковое касание.

ХОРОШАЯ ВИДИМОСТЬ

Деревенские библиотекари часто торгуют стеклом. Стекло устойчиво к огню и лаве. Поскольку оно является твёрдым блоком, из него можно делать красивые детали, например аквариумы и лавовые колонны.



РЕЦЕПТ СТЕКЛА

ГЕНЕРАЦИЯ

Стекло распространено не так широко, как оконное стекло. Его можно найти только в потайных комнатах лесных особняков или — сиреневый вариант — в городах Края. В ранних версиях «Майнкрафта» на крышах крепостей высились стеклянные колонны. Создать стекло можно и самому, расплавив в печке песок. А потом, соединив 8 блоков стекла с красителем, получить окрашенный вариант.

ОКОННОЕ СТЕКЛО

ГДЕ
В деревнях и лесных особняках

Оконное стекло — более тонкая разновидность стекла, позволяющая закрыть большие площади при меньшем расходе ресурсов. Свойства у него такие же, как у стеклянного блока, и добыть его можно только при помощи шёлкового касания. Кроме неокрашенной версии, доступны все 16 цветов.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 0

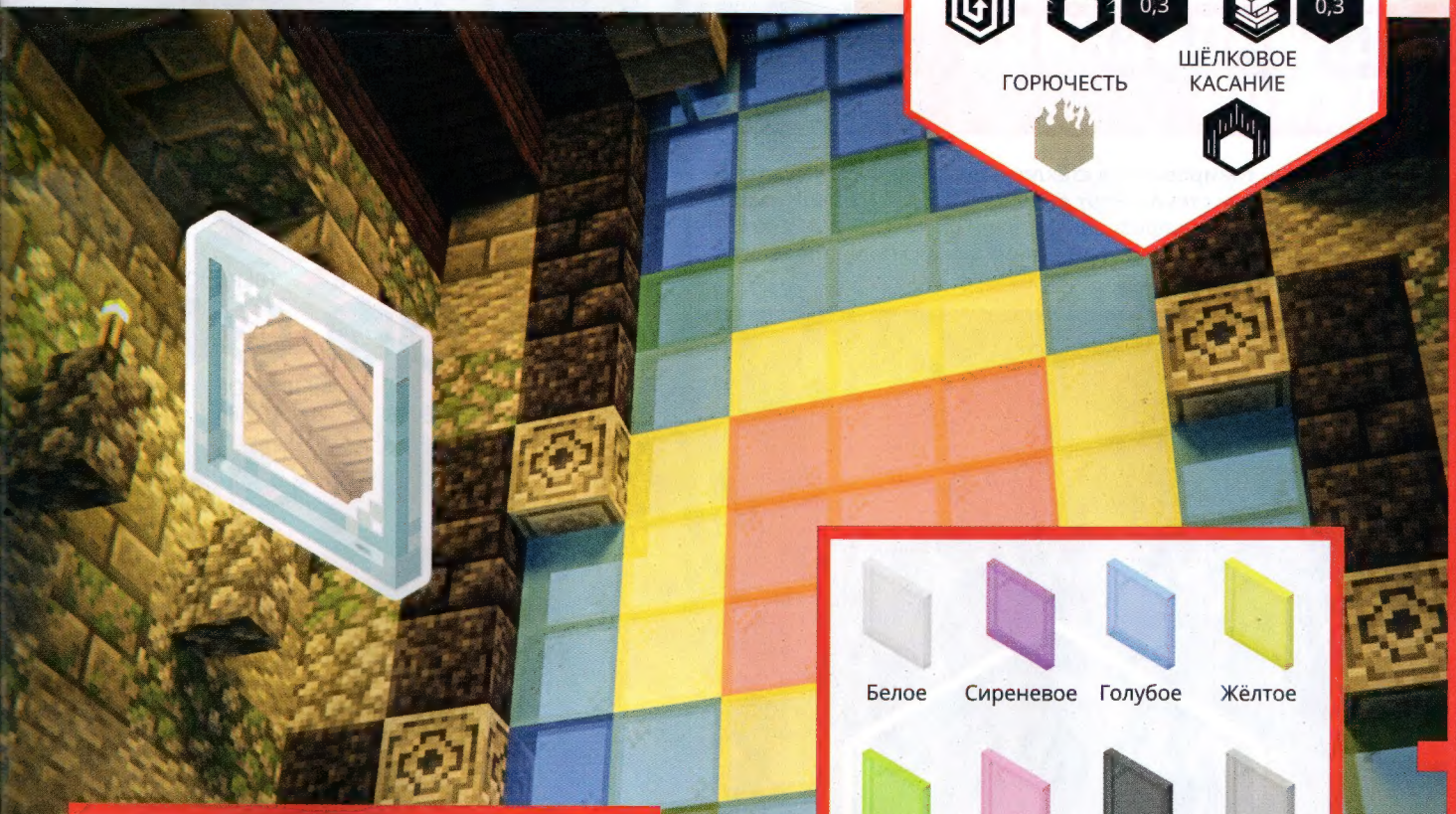
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,3

ТВЁРДОСТЬ 0,3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ



Белое | Сиреневое | Голубое | Жёлтое

Лаймовое | Розовое | Серое | Светло-серое

Бирюзовое | Фиолетовое | Синее | Коричневое

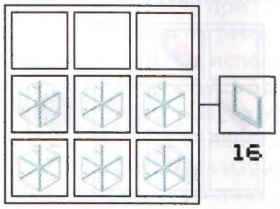
Зелёное | Красное | Чёрное | Оранжевое

СВОЙСТВА

Если поставить оконные стекла перпендикулярно друг к другу, они соединятся в уголок. Если поставить оконное стекло позади ряда других стёкол, конструкция примет Т-образную форму. Поместив ещё одно стекло перед такой фигурой, можно построить крестообразную фигуру.

ПРОЗРАЧНЫЙ ВЗГЛЯД

Оконные стекла встречаются в деревнях и храмах многих биомов. Избыток оконных стёкол можно продать деревенскому картографу. Интересно, для чего они ему нужны? А вот для чего. Если положить оконное стекло на стол картографа, оно накроет карту, и она больше не будет изменяться.



РЕЦЕПТ ОКОННОГО СТЕКЛА

ГЕНЕРАЦИЯ

Из 6 блоков стекла получается 16 оконных стёкол, а значит, ими можно покрыть большую площадь. Цветное оконное стекло делается точно так же, для него надо взять цветные стеклянные блоки. С тем же успехом можно соединить 8 оконных стёкол с любым красителем.

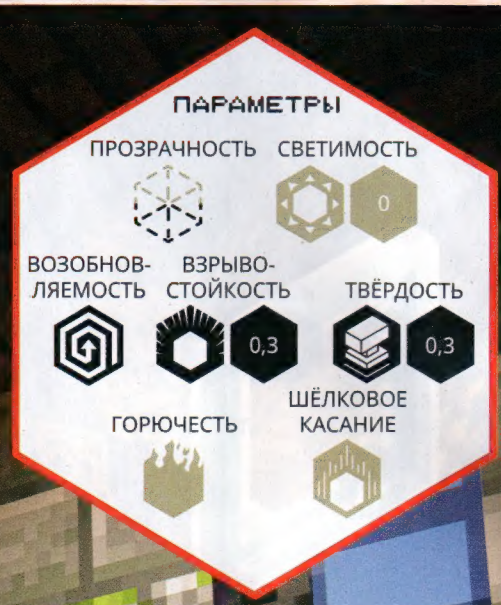
ЦВЕТНЫЕ БЛОКИ

ЧАСТЬ 4

ТОНИРОВАННОЕ СТЕКЛО

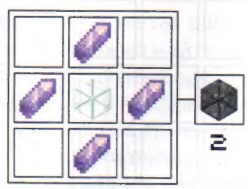
КАК
Только создать самому

Чтобы сделать тонированное стекло, надо соединить 4 осколка аметиста с блоком стекла. Этот стеклянный блок не пропускает свет, однако через его прозрачные грани можно видеть. С его помощью можно приглушать источники света или направлять свет в нужную сторону.



УПРОЧНЁННОЕ СТЕКЛО

Тонированное стекло обладает примерно теми же свойствами, что и обычное, однако собрать его можно и без шёлкового касания и даже вообще безо всяких инструментов. Тонированное стекло не применяется в крафте, не имеет оконной версии и не окрашивается.



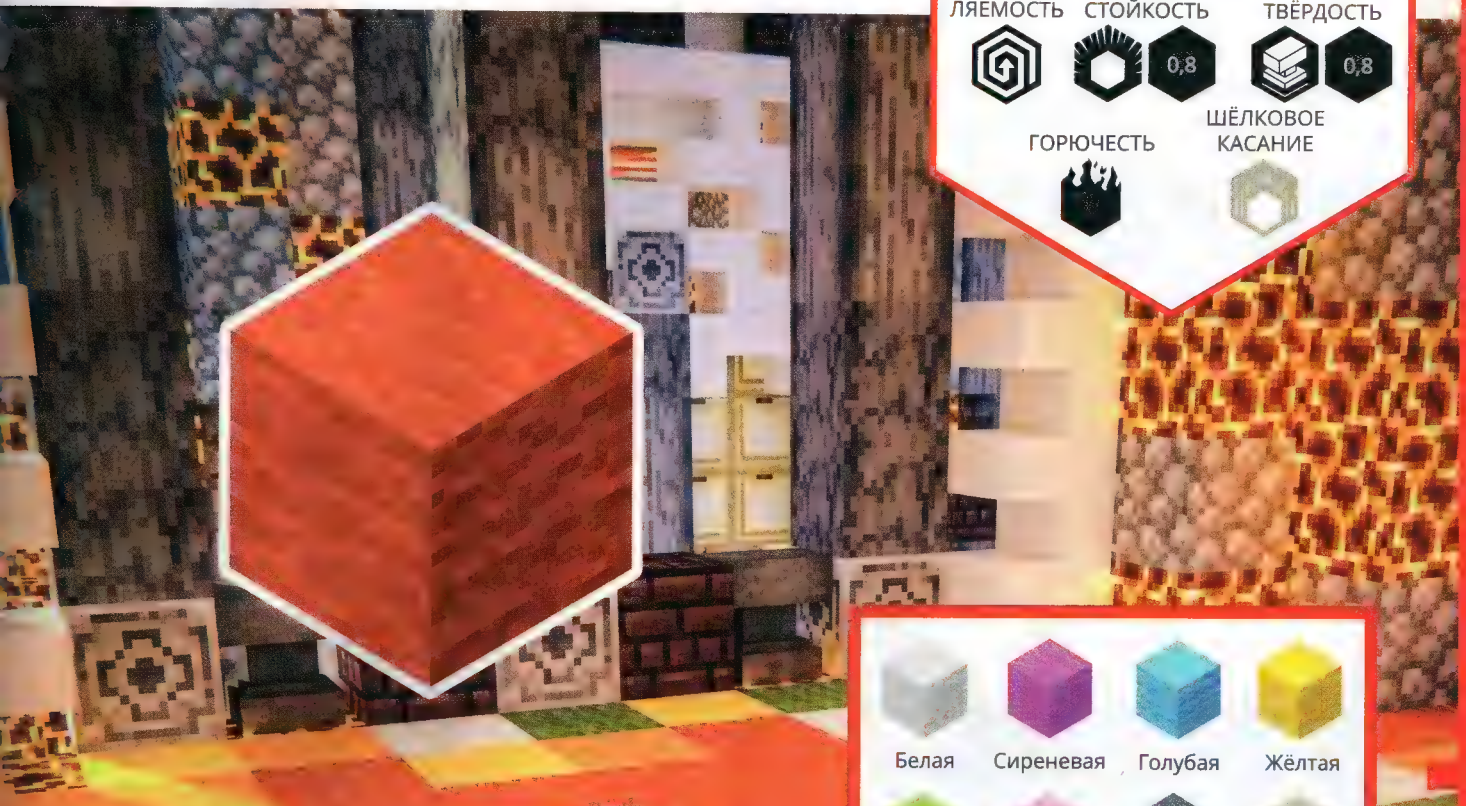
РЕЦЕПТ ТОНИРОВАННОГО СТЕКЛА

ШЕРСТЬ

ГДЕ

В РАВНИННЫХ ДЕРЕВНЯХ И ЛЕСНЫХ ОСОБНЯКАХ, НА АВАНПОСТАХ РАЗБОЙНИКОВ И ПРИ СТРИЖКЕ ОВЕЦ

Этот яркий блок во всех своих 16 цветах существует в «Майнкрафте» вот уже более десяти лет! Он чрезвычайно горюч, однако нарядные оттенки и красивая текстура делают его привлекательным стройматериалом. Из шерсти можно получить множество декоративных предметов, например кровати, ковры и флаги.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 0,8

ТВЁРДОСТЬ 0,8

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

СВОЙСТВА

Основное применение шерсти — это крафт. Из разноцветных блоков можно создавать множество неповторимых предметов. Так, из 2 блоков шерсти получится ковер, из 6 блоков и палки — флаг, картина создается из 1 блока шерсти и 8 палок, а для кровати надо соединить 3 блока шерсти и 3 блока досок.

СТРИЖКА

Самый быстрый способ добыть шерсть — постричь овцу ножницами. Шерсть всегда выпадает как предмет. Кроме того, овцы роняют шерсть при гибели, однако этот способ далеко не так эффективен, как стрижка. Шерсть, использованная в рецептах, должна быть одинаковой, тогда в результате получится предмет такого же цвета. Деревенские пастухи купят у тебя шерсть за изумруды, хотя, если вдуматься, у них и так должно быть много шерсти...

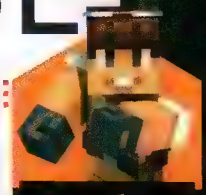
ГЕНЕРАЦИЯ

Источником шерсти являются овцы. С одного животного можно состричь до 3 блоков шерсти, потом она вырастает снова. Шерсть можно обработать красителем на верстаке, а можно покрасить овцу, и она будет давать цветную шерсть. Кроме того, шерсть можно найти в лесных особняках, в деревнях и на аванпостах разбойников.

ДОМИК НА ДЕРЕВЕ

ЧАСТЬ 1

Когда строишь что-нибудь в лесных биомах, самое сложное — расчистить место среди деревьев и листвы. Подойди к делу творчески! Домик, приподнятый над землёй, спасёт тебя от бродячих зомби.



Эту базу построила моя подруга Кэтти Джунгл. Почитай её советы!

КЭТТИ ДЖУНГЛ,
любительница природы
Мне нравится жить в лесу, среди деревьев. Потому я и устроила свою базу на дереве. Приятно отдыхать под шелест листвы!

СЛОЖНОСТЬ ★★★☆☆ 45 мин.

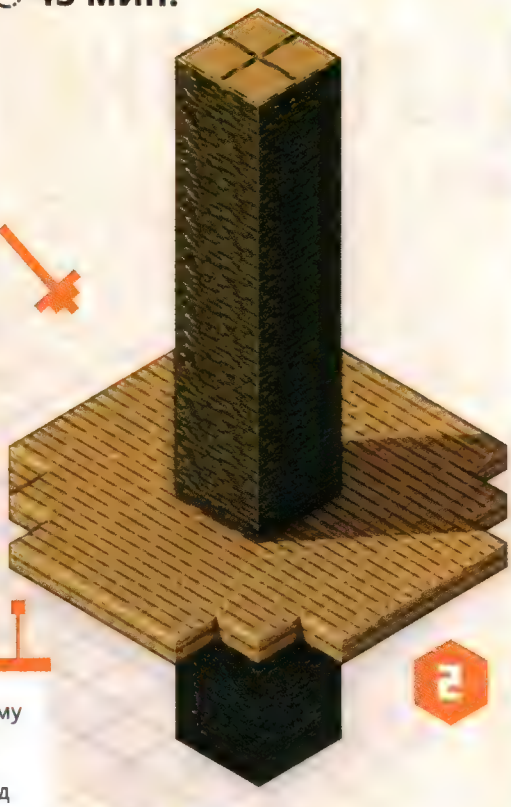
1

Сооруди гигантское дерево. Для этого посади ростки тропических деревьев в квадрат 2 × 2 на блоки травы и подкорми костной мукой. Можешь взять и еловые саженцы.

Вид снизу

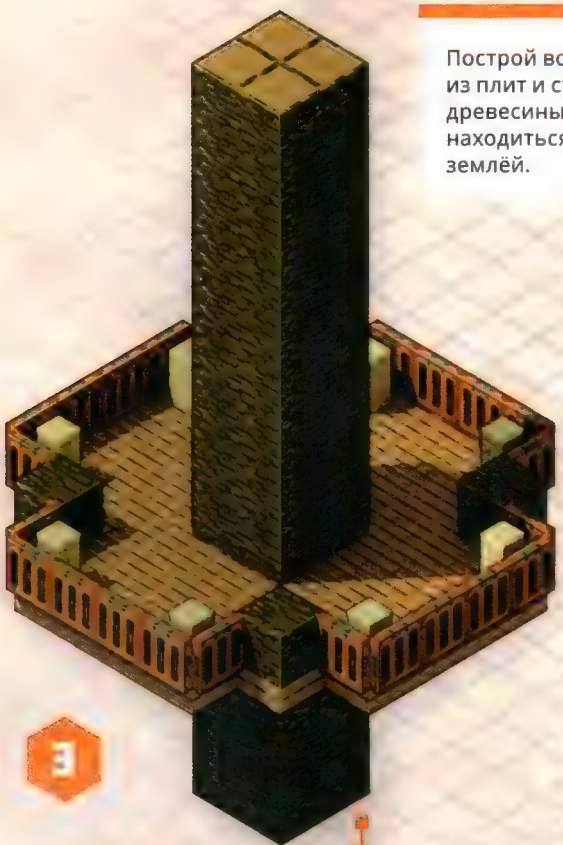
Вид сбоку

2



Построй вокруг дерева платформу из плит и ступеней тропической древесины. Платформа должна находиться в четырёх блоках над землёй.

3



Окружи платформу перилами из акациевых люков. Потом положи четыре блока тропической древесины и восемь песчаниковых стен.

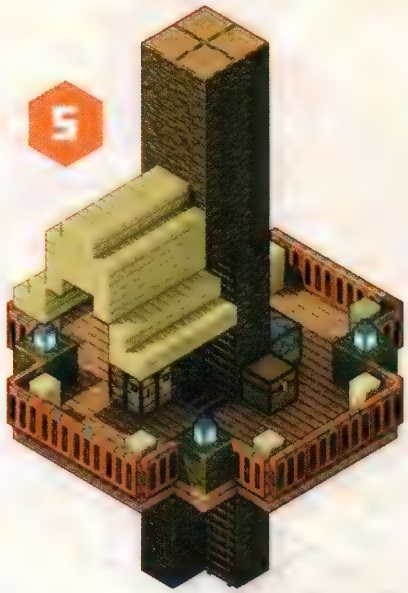
Красивое освещение получается из фонарей душ.

4

Сделай вход. Для этого удали из ствола девять блоков. Поставь лестницы и закрой отверстие в платформе акациевым люком.

ДОМИК НА ДЕРЕВЕ

ЧАСТЬ 2



Поставь над платформой крышу из берёзовых ступенек. Сначала наметь контуры крыши временными блоками, потом расставь блоки ступенек, как показано.

6

Возведи такую же крышу на всех четырёх сторонах ствола, чтобы платформа была накрыта полностью.

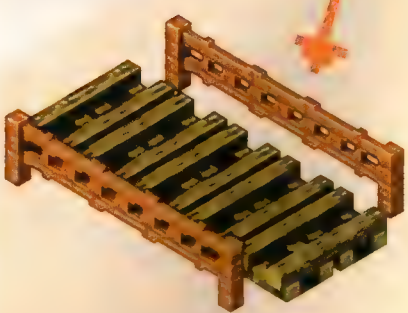
7

Соедини цепями крышу и песчаник, добавь отделку из акациевых кнопок. И в завершение укрась ствол вьющимися лианами.

РАСШИРЯЕМ ДОМИК

Нужно больше места? Можно вырастить ещё одно гигантское дерево и перебросить мостик между домиками. Можешь даже сделать второй домик больше первого, поставив дополнительную платформу!

Сооруди ещё один домик на дереве и перебрось к нему мостик из акациевых ворот и костра. Просто соедини два дерева кострами и загаси огонь лопатой.



Построй платформу, как описано в шагах 2 и 3. Можешь сложить на неё полезные инструменты, например стол зачарования, наковальню и точило.

Возведи над домиком необычный второй этаж. Из стекла, песчаника и красного песчаника можно соорудить уютную комнату на верхушке дерева.

УНИКАЛЬНАЯ БРОНЯ

ЧАСТЬ 1

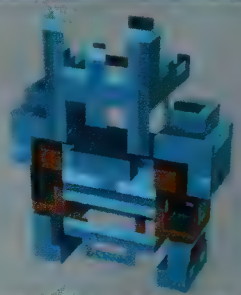
В опасном мире Подземелий игрокам доступно множество видов брони, у каждой из которых есть несколько уникальных вариаций (уникальная броня обладает дополнительными возможностями).

У каждой брони есть свои способности и возможности (они одинаковы у брони одной группы). Различаются не способности, а показатели здоровья (они зависят от мощности брони) и чары (они, как обычно, накладываются случайным образом). У каждой брони есть своя уникальная вариация, которую не так уж и просто найти в игре. Некоторые из уникальных видов брони доступны только на средней и высокой сложности. В таблице описаны уникальные виды брони, их особенности и способы их получения.

БРОНЯ, СОБИРАЮЩАЯ ДУШИ

Когда монстр умирает, ты получаешь его душу, и уровень душ (шкала внизу экрана) увеличивается. Когда ты наберёшь 300 очков души, шкала полностью наполнится. Если у твоей брони есть свойства сбора душ, то ты получишь 5 очков души за одного убитого врага (без такой брони ты собираешь по 3 очка). Очки душ потребуются для активации некоторых артефактов (артефакты для сбора душ).

НАЗВАНИЕ	ГРУППА	ПАССИВНЫЕ БОНУСЫ	ГДЕ ИСКАТЬ?
ДОСПЕХИ ЛУЧНИКА	Доспехи охотника	• Скорость перемещения +15% • В пачке больше стрел (+10 стрел) • Урон в дальнем бою +30%	• Леса криперов • Жуткая крипта • Каньон кактусов • Шахта красного камня
ПЕЩЕРОКОПАТЕЛЬ	Доспехи исследователя пещер	• Артефакты наносят на 50% больше урона • Урон от оружия увеличивается на 20% • С тобой сражается летучая мышь	• Каньон кактусов • Шахта красного камня

ЯНТАРНАЯ МАНТИЯ	Мантия вызова	• Поджигает рядом стоящих врагов (чары Горения первого уровня) • Артефакты заряжаются на 25% быстрее • Аура скорости перемещения (+15%)	• Мокрые болота • Мшистая пещера • Обсидиановые вершины
ДОСПЕХИ ЛИСЫ	Доспехи волка	• Отражение ударов врага (вероятность 30%) • Аура увеличения урона от оружия (+20%) • Зелья лечения работают не только на тебя, но и на союзников рядом с тобой	• Леса криперов • Шахты красного камня • Остров грибных коров
 МОРОЗНЫЙ УКУС	Призрачные доспехи	• Создаёт снежный шар, оглушающий врагов (чары Снежный шар первого уровня) • Собирает больше душ (+100%) • +30% урона в дальнем бою	На средней и высокой сложности: • Жуткая крипта • Мшистая пещера • Шахты красного камня
ЦЕЛЬНОМЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ	Кираса	• +30% урона в ближнем бою • Отражение ударов врага (вероятность 30%) • Враги наносят меньше урона (–35%) • Кувырок перезаряжается в два раза дольше	• Пылающая кузница (на средней и высокой сложности)
ДОСПЕХИ СТРАЖА	Усиленная кольчуга	• Использование зелий временно повышает твою защиту (чары Барьер зелий первого уровня) • Отражение ударов врага (вероятность 30%) • Враги наносят меньше урона (–35%) • Кувырок перезаряжается в два раза дольше	• Пылающая кузница (на средней и высокой сложности)

УНИКАЛЬНАЯ БРОНЯ

ЧАСТЬ 2

	Кольчуга	• Скорость после уворота временно увеличивается (чары Быстрые ноги первого уровня) • Враги наносят меньше урона (–35%) • +30% урона в ближнем бою	• Тыквенные пастбища
	Мантия души	• Отражение ударов врага (вероятность 30%) • Собирает больше душ (+100%) • Урон от артефактов увеличивается (+50%)	На средней и высокой сложности: • Залы высокоблочья • Подземелье залов
	Доспехи вора	• Аура полёта жизни (3%) • +25% к скорости в ближнем бою	На средней и высокой сложности: • Шахты красного камня • Пустынный храм
	Боевая мантия	• Урон от артефактов увеличивается (+50%) • Артефакты заряжаются на 25% быстрее • +30% урона в ближнем бою	На высокой сложности: • Жуткая крипта • Шахта красного камня

ДОСПЕХИ ИССУШИТЕЛЯ	Мрачные доспехи	• Враги наносят меньше урона (–35%) • Собирает больше душ (+100%) • Аура полёта жизни (3%)	• Пустынный храм • Обсидиановые вершины
ПЛАЩАНИЦА ТИТАНА	Тёмные доспехи	• Аура увеличения урона от оружия (+20%) • Собирает больше душ (+100%) • Враги наносят меньше урона (–35%)	На высокой сложности: • Пылающая кузница • Подземелье залов
ДОСПЕХИ ПРЕДАТЕЛЯ	Доспехи наёмника	• +25% к скорости в ближнем бою • Враги наносят меньше урона (–35%) • Аура увеличения урона от оружия (+20%)	• Каньон кактусов • Архиприют • Пылающая кузница
ДОСПЕХИ ГЕРОЯ	Доспехи чемпиона	• Зелья лечения работают не только на тебя, но и на союзников рядом с тобой • Враги наносят меньше урона (–35%) • Враги быстрее замечают тебя • Время перезарядки зелий сокращается (на 40%)	На высокой сложности: • Архиприют • Каньон кактусов
ТАИНСТВЕННЫЕ ДОСПЕХИ	Таинственные доспехи	• Владеет пятью характеристиками других видов брони (характеристики выбираются случайным образом)	На средней и высокой сложности: • Мокрые болота • Пустынный храм
ДОСПЕХИ ТЕНИ	Доспехи оцелота	• После уклонения ты становишься временно неуязвимым • Кувырок быстрее (+50% скорости) • Враги наносят меньше урона (–35%)	• Грязные джунгли • Заросший храм

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Ребята, в ваших письмах я снова нашёл много интересных построек!

ПОРА ОТДОХНУТЬ!

Привет, Монти! Ты всё время работаешь над самыми интересными журналами, и тебе нужен отдых. Блогер Компот предлагает тебе сходить в парк аттракционов «Майнкрафта», там ты повеселишься! **Федя, 10 лет, Москва.**

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Федя! Спасибо за приглашение! Лето — самое время погулять по парку аттракционов.

КТО ТАКОЙ ХИРОБРИН?

Монти, у меня есть к тебе просьба. Пожалуйста, напиши, кто такой Хиробрин. **Стас.**

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Хиробрин — это персонаж со старым скином человека и с полностью белыми глазами. Многие игроки уверяют, будто видели его вдалеке, говорят, что он заманивает игроков в ловушки и крадёт вещи. Однако создатели игры утверждают, что такого персонажа в игре нет и никогда не было. Его можно вызвать с помощью некоторых модификаций, однако в официальной версии игры Хиробрина нет. Он придуман сообществом игроков, и все рассказы о нём — просто легенда.

Этот дом построил **Юрий, 10 лет, из г. Лесной.**

Кирилл из Москвы сделал себе вот такой классный костюм.

Марк, 10 лет, построил дом и назвал его «Дом-птица». В нём будут жить разные животные.

НАМ ПОНРАВИЛОСЬ!

Кирилл из г. Реж благодарит **Серафима** (6/2023): *«Пещера получилась очень красивая!»*

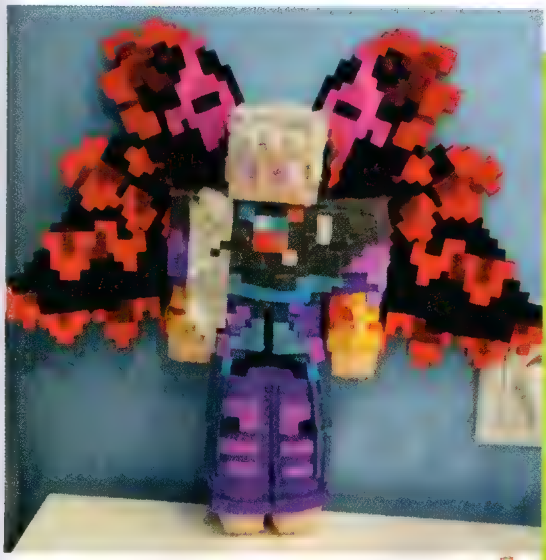
Маша из г. Реж хочет похвалить **Андрея** с **Егором**: *«Очень классная девятиэтажка, хочется там пожить!»*

Юре из Брянска понравился дом, который построил **Кирилл** (8/2023).

Кирилл из Москвы хочет похвалить **Максима** (4/2024): *«Максим, у тебя получился очень крутой скин из машинок»*. Ещё Кириллу понравился фильм **Вити** (8/2023): *«Отличный фильм! Я бы с удовольствием посмотрел»*.

Дима из Калуги хвалит сразу нескольких ребят: **Гришу** из Кирова, **Фёдора** из Москвы, **Ярослава** из Ростова-на-Дону (3/2023).

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ



Вика из Московской области сшила персонажа по имени Джодах.

Огненный блогер. Рисунок **Александра, 8 лет, Череповец.**

Егор, 10 лет, построил статую короля, держащую алмаз. В глазах короля пылает огонь, а в голове четыре сундука.

Рисунок **Ярослава, 10 лет.**

Майнкошка, Рисунок **Ангелины, 5 лет.**

ДЕРЕВНЯ ДРУЖБЫ

Привет, меня зовут **Лука, мне 10 лет**. Этот рисунок называется «Деревня дружбы». В этой деревне живут дружно и весело в мире и любви. Всегда светит солнце. Заботятся о животных и берегут свою деревню.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Лука! Хорошо бы все города и деревни были такими, как ты описал. Не только в игре, но и в реальном мире. Давайте все вместе постараемся превратить наши родные места в Деревни дружбы!

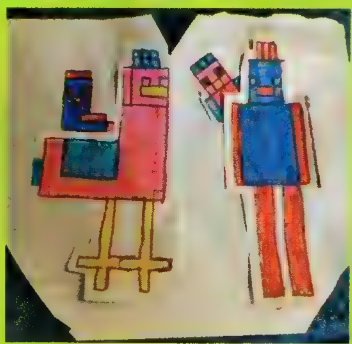


Рисунок **Эмилии, 7 лет, Подольск.**

Лёва из Нижнего Новгорода нарисовал зомби-мутанта.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

КАКИЕ БЫВАЮТ ЧАРЫ

ЧАСТЬ 1

Итак, у тебя есть всё необходимое, чтобы производить мощные зачарованные инструменты, оружие и броню. Давай посмотрим, на что способны разные чары и какую пользу ты сможешь из них извлечь.

РОДСТВО С ВОДОЙ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	I
ВЕС	2

Чары родства с водой увеличивают скорость, с которой ты добываешь минералы под водой. Ты сможешь разбивать погружённые в воду блоки так же быстро, как на суше. Это очень полезно, если тебе надо добыть большое количество глины на речном дне или когда ты ведёшь добычу в океанских монументах.

БИЧ ЧЛЕНИСТОНОГИХ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
МАКС. УРОВЕНЬ	V
ВЕС	5

Эти чары усиливают урон, который ты наносишь членистоногим мобам — паукам, пещерным паукам, чешуйницам и чешуйницам Края. Оно также накладывает на моба чары замедления IV. На первом уровне длятся от 1 до 1,5 секунды. С каждым уровнем максимальная длительность увеличивается на полсекунды, достигая максимума в 3,5 секунды на уровне V.

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	IV
ВЕС	2

Взрывостойкость уменьшает ущерб, который ты получаешь при взрывах динамита и криперов, а также уменьшает отбрасывание, вызванное этими взрывами. Полезно, если тебе предстоит контакт с криперами или вражескими игроками.

ПРОКЛЯТЬЕ СЛИЯНИЯ

Этот значок обозначает чары-сокровища.

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ НЕТ

ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

МАКС. УРОВЕНЬ I

ВЕС 1

Если на предмет, помещённый в ячейку доспехов, наложено проклятье слияния, то игрок не сможет его снять. От предмета с таким проклятьем можно избавиться, только разбив его или если игрок погибнет и возродится. На первый взгляд чары довольно безобидные, но бывают полезны в битвах против других игроков, если те не смогут вовремя избавиться от непрочных кожаных доспехов или тыкв на головах.

ПРОКЛЯТЬЕ УТРАТЫ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ НЕТ

ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

МАКС. УРОВЕНЬ I

ВЕС 1

Если на инструмент, оружие или деталь брони наложено проклятье утраты, то он разрушится после гибели игрока. Это полезно в битвах с другими игроками, чтобы противник не завладел твоим лучшим снаряжением. Если хочешь отдать другу зачарованные доспехи, надо бросить их на землю, и он сможет поднять их обычным путём.

КАКИЕ БЫВАЮТ ЧАРЫ

ЧАСТЬ 2

ПОДВОДНАЯ ХОДЬБА

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	III
ВЕС	2

Чары подводной ходьбы ускоряют движения игрока под водой. Каждый уровень уменьшает сопротивление воды на треть, и на уровне III ты будешь плыть с такой же скоростью, с какой идёшь по суше. Испробуй эти чары, если планируешь исследовать подводные монументы.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
МАКС. УРОВЕНЬ	V
ВЕС	10

Чары эффективности увеличивают скорость добычи, если тебе нужны блоки, которые ценятся не сами по себе, а ради выпадающих из них предметов, например угольная руда или светящийся камень. Ты должен использовать самый полезный инструмент, например лопату при добыче гравия или топор для дерева. Эти чары пригодятся, если тебе надо добыть много ресурсов для крафта — они сберегут драгоценное время.

ЛЁГКОСТЬ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	IV
ВЕС	5

Чары лёгкости, наложенные на сапоги, уменьшают твой урон при падении с высоты, например с обрыва или с карниза при горной добыче. А ещё — урон, который ты можешь получить при телепортации с помощью жемчужины Края. Великолепные многоцелевые чары для путешествий в режиме выживания.

ЗАГОВОР ОГНЯ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	II
ВЕС	2

Если ударишь вражеского игрока или моба мечом, заговорённым на огонь, они вспыхнут. Каждый уровень добавляет чарам 80 огненных тактов, то есть 4 секунды горения. Так, чары уровня I нанесут урон на 3 очка, уровня II — уже 7. Полезны в любых опасных ситуациях. А если убить животное заговорённым мечом, получишь жареное мясо. Адские мобы невосприимчивы к горению, и эти чары не принесут им вреда.

КАКИЕ БЫВАЮТ ЧАРЫ

ЧАСТЬ 3

ОГНЕЗАЩИТА

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	IV
ВЕС	2

Чары огнезащиты снижают твой урон от лавы или источника пламени, а также уменьшают время твоего горения. Рекомендуются для путешествий в Нижний мир и при добыче минералов на глубоких уровнях Верхнего мира, где часто встречается лава.

ПЛАМЯ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	I
ВЕС	2

Из лука, заговорённого на пламя, вылетают огненные стрелы. Каждая стрела наносит цели 4 очка урона от огня в течение 5 секунд. Огненные стрелы действуют только на мобов, игроков и блоки динамита, но не поджигают дерево и другие блоки. Эти чары полезно накладывать на лук в битвах с другими игроками или мобами Верхнего мира. Помни: мобы Нижнего мира несгораемы и не понесут никакого урона.

УДАЧА

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	III
ВЕС	2

Чары на удачу увеличат твой шанс получить больше полезных вещей из добываемых блоков руды и сельскохозяйственных культур. Увеличится шанс того, что из блока листвы ты получишь саженец, а из блока дубовых листьев — яблоки, поэтому эти чары полезно применять, когда пополняешь запасы.

ЛЕДЯНАЯ ПОСТУПЬ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
МАКС. УРОВЕНЬ	II
ВЕС	2

Если идёшь по водяным блокам в сапогах, зачарованных на ледяную поступь, то под ногами образуется корочка льда. Полезно, если надо пересечь большое водное пространство. А ещё предотвращает урон от блоков магмы в Нижнем мире.

БЕСКОНЕЧНОСТЬ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	I
ВЕС	1

С этими чарами ты можешь выпускать из лука бесконечное количество стрел, но нужно, чтобы у тебя в инвентаре была хотя бы одна стрела. Испытай в сражении со скелетами или с другими игроками. Не работает для стрел с эффектами и спектральных стрел.

ОТБРАСЫВАНИЕ

ПЕРВИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
ВТОРИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	НЕТ
МАКС. УРОВЕНЬ	II
ВЕС	5

Эти чары усиливают отбрасывание от твоего меча — расстояние, на которое игрок или моб отлетает от тебя при ударе мечом. Эти чары нельзя недооценивать — они могут сбросить противника с обрыва или в лаву. Великолепны в любом бою.

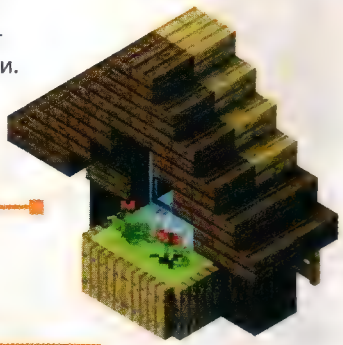
НАРУЖНОЕ УБРАНСТВО

ЧАСТЬ 1

Готовое здание надо украсить не только изнутри, но и снаружи. Для этого есть много средств, например садовая мебель или кусты. Придумай убранство, которое будет сочетаться с твоей темой. Что ты добавишь?

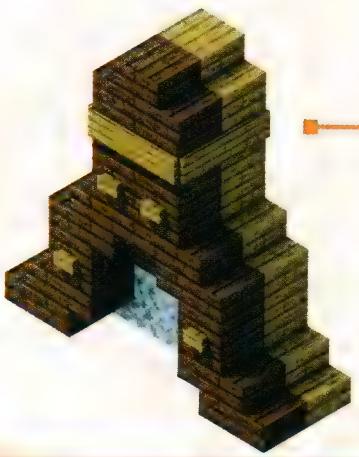
ЦВЕТНИКИ

Этот цветник на подоконнике сделан из земли и люков. Растения вроде маков и тюльпанов наполнят пространство красками.



СТАВНИ

Ставни — прекрасное дополнение к любому окну. На эту роль годятся люки, их можно размещать на любых поверхностях.



КРЫШИ

Украсить крышу — задача непростая. Для начала добавь мелких деталей, например кнопок и вывесок.

ДЫМ ИЗ ТРУБЫ

Горящий камин — признак жизни. Над этой трубой висит паутина, и кажется, что из неё всегда идёт дым.

ВАРИАНТЫ

Однообразные стены смотрятся уныло. Сложи их из разных вариантов блоков, и станет гораздо интереснее.

ШПАЛЕРЫ

Шпалеры идеально заполняют большие пространства. На них можно повесить светильники или увить растениями.

НЕОБЫЧНЫЙ ДЕКОР

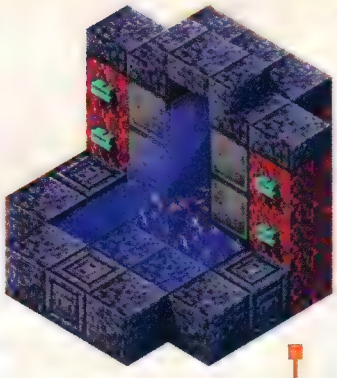
Добавь неожиданных деталей, например вот такой шар на цепи. Не очень полезно, зато хорошо смотрится.

БАЛКОН

Балконы увеличивают наружное пространство. Такой балкон отлично вписывается в пустынный биом.

НАРУЖНОЕ УБРАНСТВО

ЧАСТЬ 2

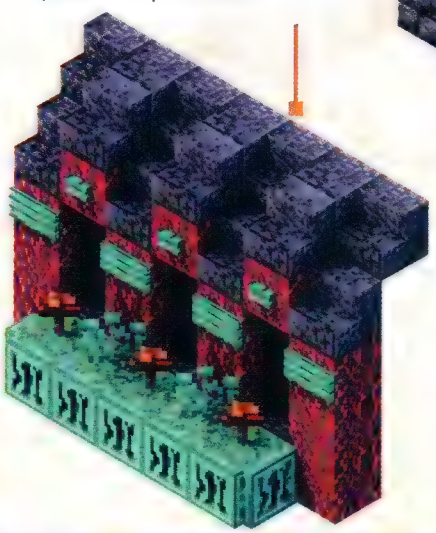


КОЛОДЕЦ

Вдалеке от рек и океанов важно наладить водоснабжение. В этом колодце скрыт бесконечный источник воды. Он сделан из трёх источников, поставленных бок о бок. Не пытайся строить это в Нижнем мире, вода испарится!

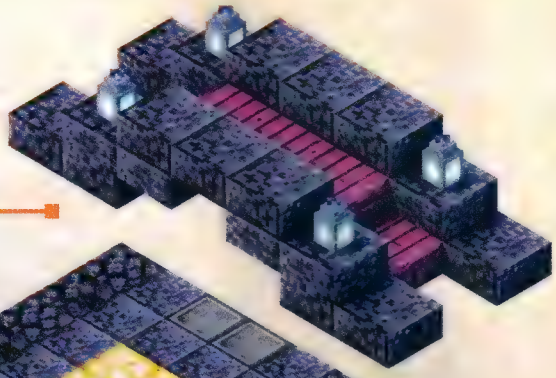
АДСКИЙ ЦВЕТНИК

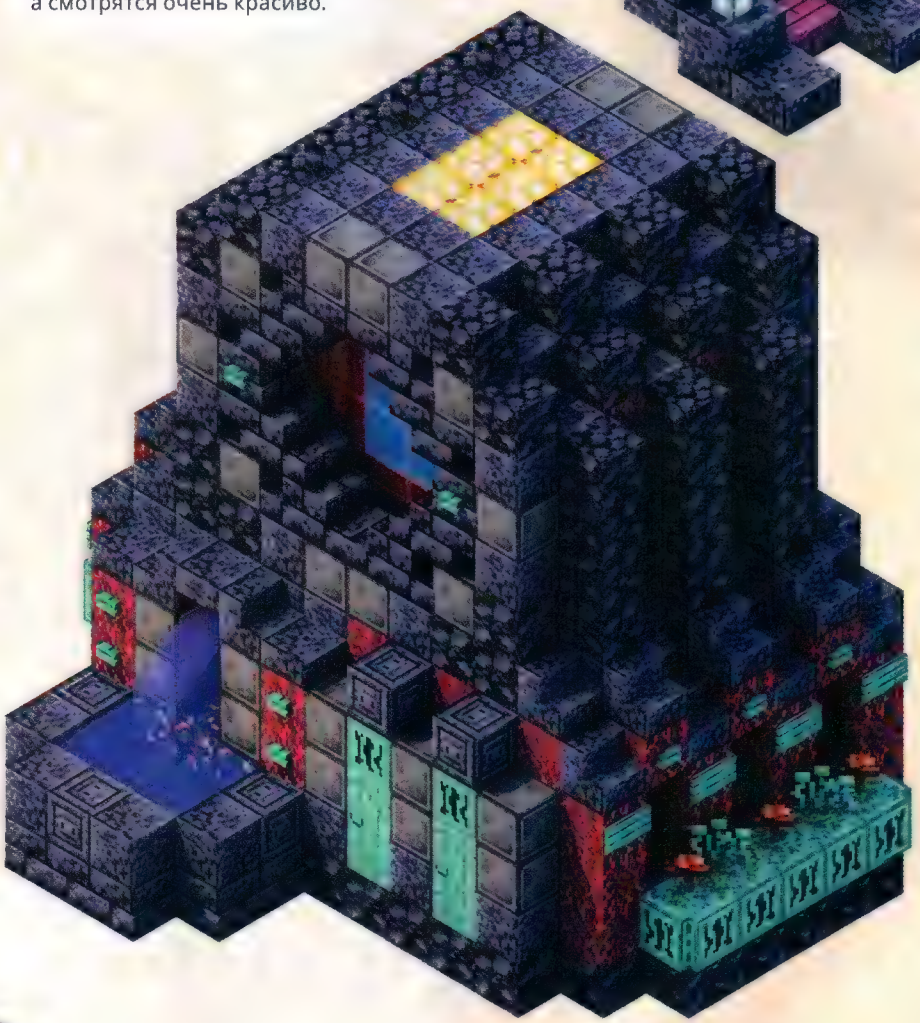
Из багрово-красных и искажённых голубоватых оттенков Нижнего мира можно создать стильные украшения, например цветник с грибками.



МОСТЫ

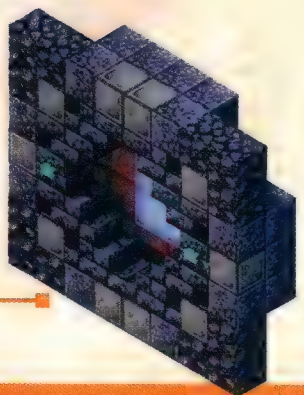
Строить их легко и недолго, а смотрятся очень красиво.





ВИТРАЖНОЕ ОКНО

В тематических постройках хорошо смотрится цветное стекло. В этом здании адского стиля оно серое.



АРКИ С ЦВЕТАМИ

Вместо сплошных стен попробуй ставить арки. Они создадут ощущение простора и помогут украсить постройку зеленью.

ПОДЪЁМНЫЙ КРАН

Ещё одно украшение без видимой пользы. Этот кран придаёт зданию необычный вид. На фоне кварца хорошо видны различия текстур.

ДЛЯ ПРОГУЛОК

К внушительному зданию должна вести столь же внушительная дорога. Это крыльцо с барьерами выглядит просто, но изящно.

ДРАКОН КРАЯ

ЧАСТЬ 1

А вот и последний враг, тот, ради боя с которым ты прошёл долгий путь. Дракон Края! Угольно-чёрное чудовище ждёт тебя по ту сторону портала в Край и ставит перед тобой самую трудную задачу. Здоровья у него не так много, как у иссушителя, но биться с драконом гораздо сложнее!

Самое страшное чудовище в Краю.

200 | 10 | 6

Дроп

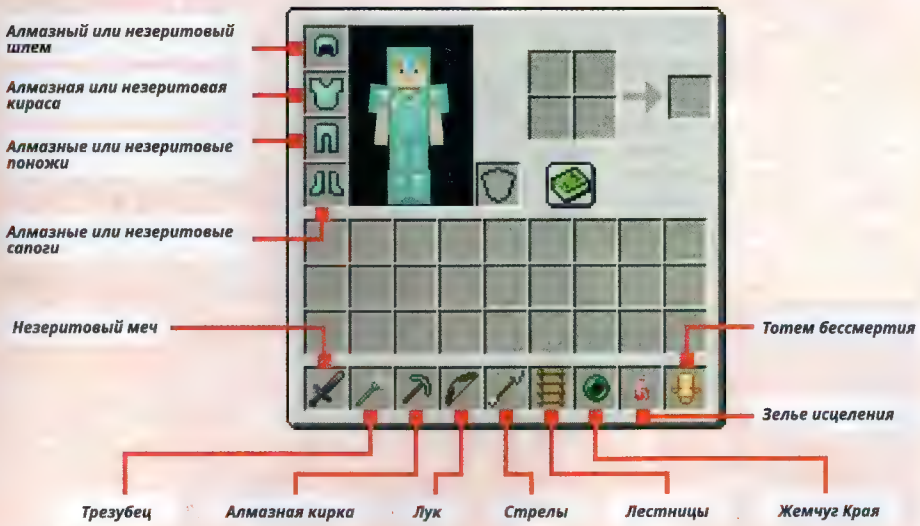
Опыт:
12 000 очков

ОХОТА НА ДРАКОНА

Пройдя через портал в Край, ты очутишься на небольшой обсидиановой платформе недалеко от центрального острова, над которым кружит, ожидая новых смельчаков, дракон Края. Вокруг высится несколько обсидиановых колонн, на них лежат кристаллы Края, с помощью которых дракон залечивает боевые раны.

ЛУЧШЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Прежде чем изучать тактику боя с драконом Края, обзаведись снаряжением. Оно поможет отразить некоторые атаки и увеличит возможности в бою.
Вот примерный список того, что тебе понадобится.



АТАКИ

В арсенале дракона Края три вида атак. Если ты уничтожишь кристалл Края, дракон перестанет кружить, спикирует на тебя и метнёт огненный шар. Его нельзя отбить обратно. Вокруг места, куда ударит шар, повиснет облако урона.

Иногда дракон присаживается отдохнуть на один из порталов выхода, окружающих остров, и со своего насеста атакует драконьим дыханием — выпускает густое облако фиолетового дыма, губительное для любого, кто окажется внутри.

И, наконец, самая опасная атака: дракон может ринуться на тебя и подбросить вверх, и ты, падая, погибнешь. Атака становится вдвое опаснее, если дракон ударит тебя головой, а не другими частями тела.

ДРАКОН КРАЯ

ЧАСТЬ 2

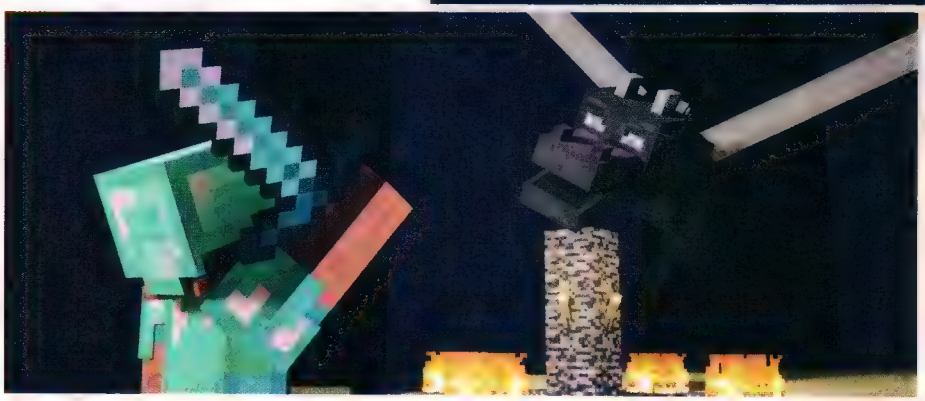
ПОМЕШАТЬ ИСЦЕЛЕНИЮ

Дракон Края не только опасен, но и умён. Кристаллы Края, разложенные на вершинах обсидиановых колонн, автоматически лечат дракона, когда он подлетает ближе. Поэтому перед сражением уничтожь как можно больше кристаллов, иначе все твои усилия пройдут впустую.

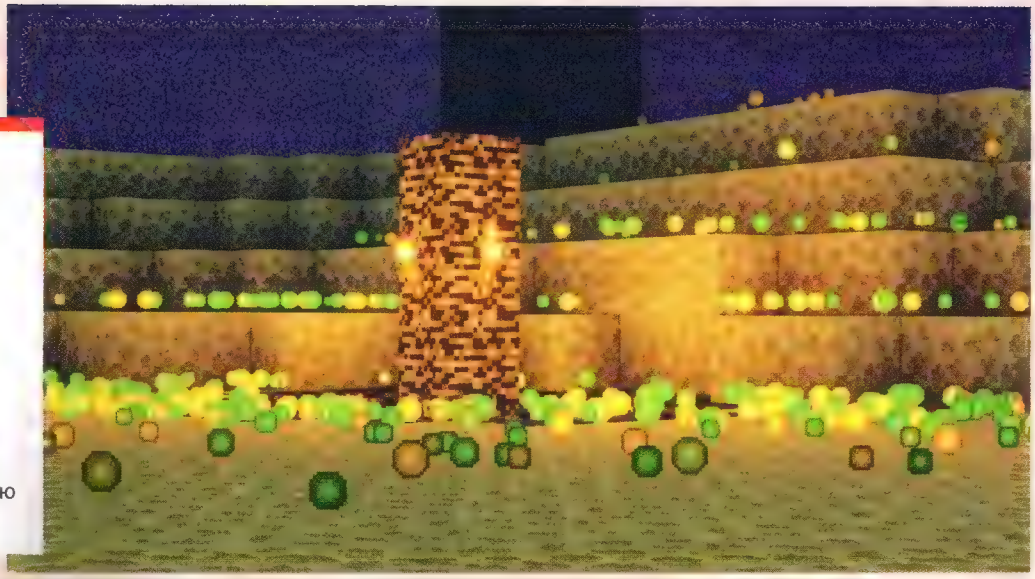
Уничтоженный кристалл взрывается, нанося урон всем, в том числе и дракону, если он лечится. Поэтому расстреливай кристаллы издалека. Это не всегда возможно, потому что некоторые кристаллы лежат в клетках, которые надо сломать. Чтобы добраться до клеток, карабкайся по лестницам или телепортируйся с помощью жемчуга Края. Разбей клетку киркой, потом спустись на землю и расстреливай кристалл.

КАК ОДОЛЕТЬ

Дракон Края невосприимчив к любым эффектам статуса и быстро летает вокруг острова. Поэтому стрелять в него из лука непросто, но возможно. Если попасть в голову, урон будет в четыре раза выше, поэтому цельсь прямо перед ним по траектории полёта.



Когда дракон сидит, стрелы не причинят ему вреда, поэтому возьми трезубец, зачарованный на верность, и бросай, пока дракон не взлетит. Если он спикирует, руби незеритовым мечом. Ты, возможно, тоже понесёшь урон и будешь подброшен в воздух. Брось на землю жемчужину Края для мягкой посадки, потом скорей восстанови здоровье.



ДОБЫЧА

Если ты победил дракона Края впервые, наградой тебе будут целых 12 000 очков опыта! Кроме того, откроются два вида порталов: одни вернут тебя в Верхний мир, другие откроют путь на внешние острова Края. На вершине портала выхода ты увидишь ценную награду — яйцо дракона.

Этот трофей подтвердит, что ты действительно победил самого грозного моба-босса. Но добыть яйцо непросто. При каждой попытке оно телепортируется. Подтолкни яйцо поршнем, и оно выпадет как предмет. Возьми его и положи на почётное место в своём зале славы!

ВТОРОЙ РАУНД?

Одной битвы показалось недостаточно? Некоторым игрокам нравится оттачивать боевое искусство, снова и снова вызывая дракона на бой. Кроме того, только так можно добыть дыхание дракона, используемое для приготовления оседающих зелий.

Чтобы ещё раз вызвать дракона Края, положи вокруг портала выхода четыре кристалла Края. Они выключат портал и подготовят поле битвы для новой схватки. Но после новых побед над драконом игроки будут получать только по 500 очков опыта.

НА ДНЕ ОКЕАНА

Океанское дно — место, богатое растительностью и разнообразными блоками. Как и на поверхности, донный ландшафт состоит из ограниченного набора блоков, генерирующихся в случайном порядке.

1 МОРСКАЯ ТРАВА

Растёт во всех океанах, кроме замёрзшего. Если она тебе нужна, добывай при помощи ножниц. С помощью морской травы можно размножать черепах.

2 ЛАМИНАРИИ

Ламинарии растут во всех океанах, кроме тёплого. Добыть их можно любым инструментом или рукой, а приготовив добытое в печи — съесть, восстановив себе 1 очко сытости. Из 9 сушёных пучков ламинарий можно сделать декоративный блок.

3 ПЕЩЕРЫ

Как и выше уровня моря, так и под водой можно найти естественную пещеру. Будь осторожен — некоторые пещеры могут вывести тебя в воздушный отсек, полный сухопутных враждебных мобов вроде зомби или криперов.

4 ПЕСОК И ГРАВИЙ

В основном именно эти блоки покрывают дно океана — гравий в холодных океанах и песок в тёплых.

5

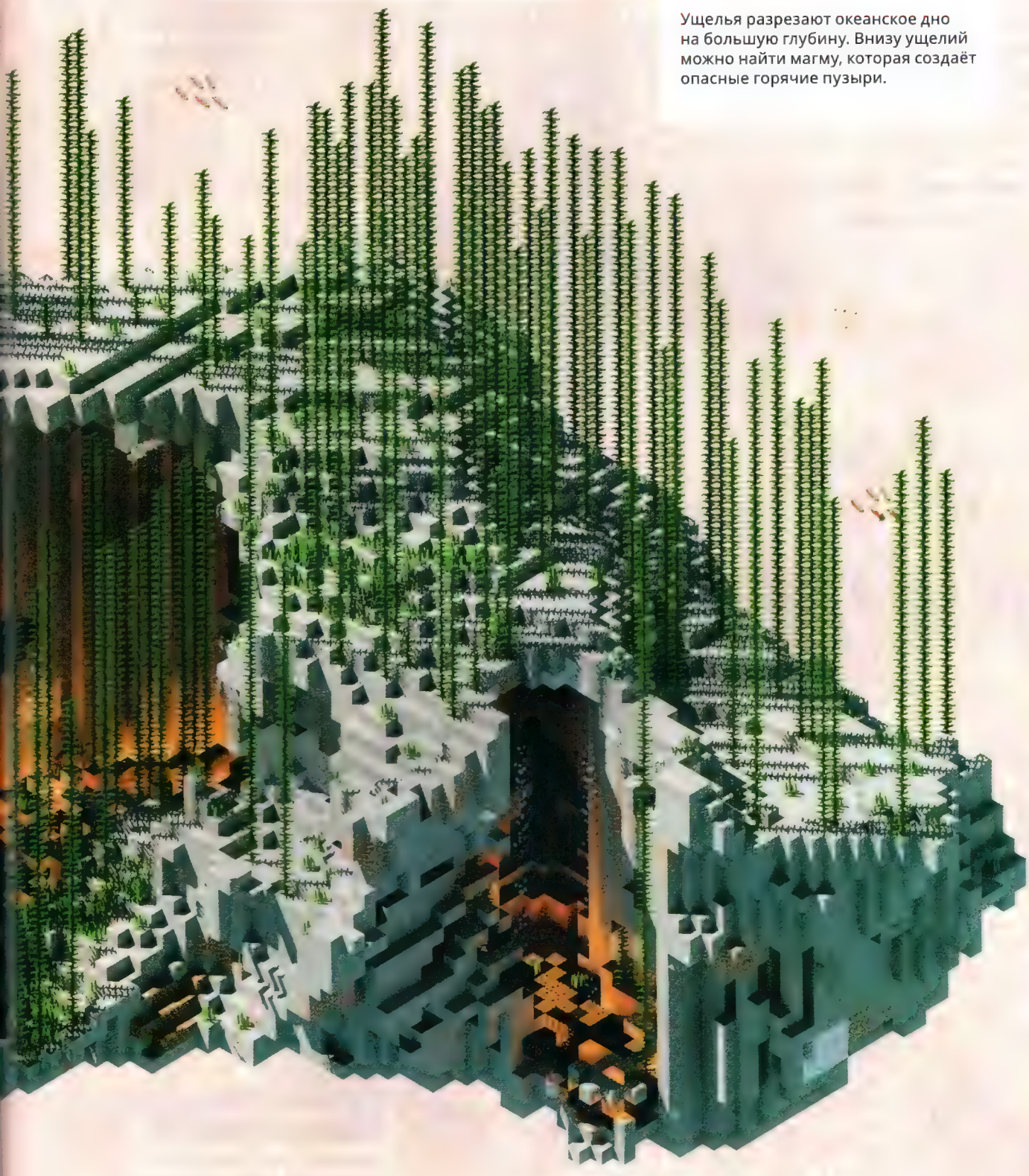
КАМНИ И РУДА

На океанском дне можно найти камни любых разновидностей, но за некоторыми придётся лезть в пещеры. В камнях часто попадаются жилы железной и золотой руды, а также уголь.

6

УЩЕЛЬЯ

Ущелья разрезают океанское дно на большую глубину. Внизу ущелий можно найти магму, которая создаёт опасные горячие пузыри.



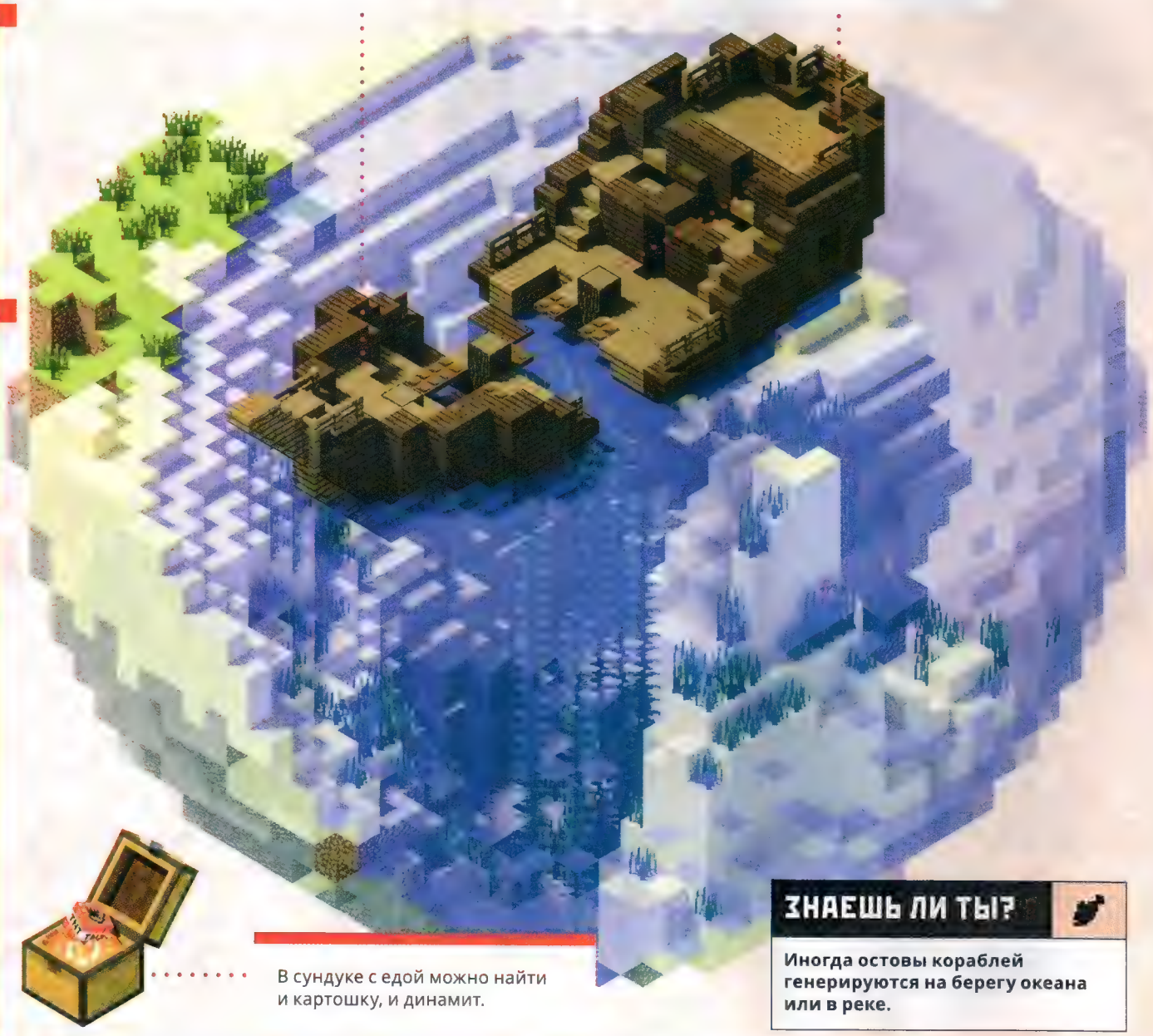
ОСТОВЫ КОРАБЛЕЙ

Почти наверняка ты наткнёшься на один из них в своём путешествии, ведь остовы кораблей попадаются во всех океанах. В трюмах можно найти множество полезных предметов или даже устроить себе временную базу, так что не поленись хорошенько изучить место кораблекрушения.

СТОИТ РОВНО

Затонувшие корабли отдалённо напоминают пиратские.

У кораблей часто отсутствуют нос, корма или мачта, но иногда попадаются и целые экземпляры.



В сундуке с едой можно найти и картошку, и динамит.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Иногда остовы кораблей генерируются на берегу океана или в реке.

ЛЕЖИТ НА БОКУ

В основном остовы деревянные — древесина, доски, заборы, лестницы и люки.

В сундуке с сокровищами ты найдёшь слитки, алмазы и многое другое.

В таком сундуке находится карта, которая отведёт тебя к спрятанной сокровищнице. Узнай больше на стр. 38–39!

ВВЕРХ ДНОМ

В каждом остове ты найдёшь 1–3 сундука — с едой, с картой или с сокровищами.

ЗАКОПАННЫЙ КЛАД

Если на корабле или в руинах ты нашёл карту сокровищ, то клад почти что у тебя в кармане. На этих страницах мы расскажем, как добраться до сундука и получить множество ценных предметов.

1

Возьми карту в руку и нажми клавишу «Использовать». Красным крестом на карте будет отмечен ближайший клад.

2

Иди по карте туда, где находится крест. Чаще всего клад закопан на пляже, но иногда он может обнаружиться под морским дном.

НА ЗАМЕТКУ

Местоположение сундука определяется несколькими формулами. Когда ты обнаружил карту и идёшь на поиски, сундук создаёт вокруг себя те же блоки, в которых он появился. А так как он появляется на песке, иногда на дне ущелья можно найти кучку песка и уже в ней — сундук.

5

Также в сундуке попадаются изумруды, алмазы и кристаллы призмарина. В хозяйстве пригодится!

4

Только в кладах можно отыскать сердце моря — очень редкий предмет, необходимый для изготовления морского проводника, незаменимого при подводном выживании.

3

Начинай копать там, где крест, пока не наткнёшься на сундук. Чаще всего он укрыт в песке или гравии.

ЭЛЬФИЙСКИЙ ЗАМОК

Эту башню построил мой друг Эшер Дивный. Почитай его советы!

Тематические постройки открывают невиданный простор для творчества. Полюбуйся на эльфийский замок. Можешь добавить к нему собственные уникальные черты!

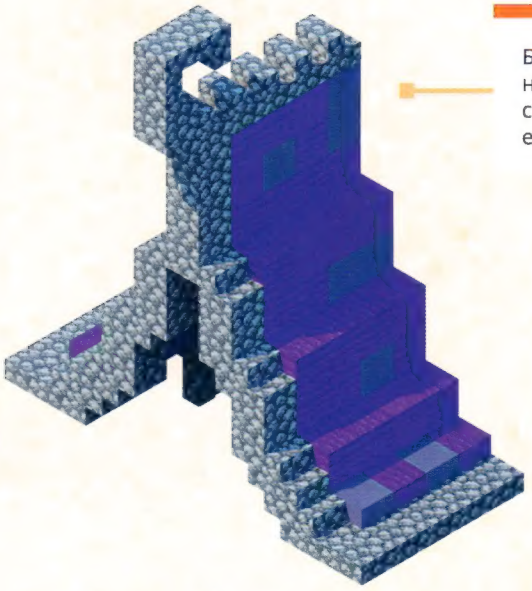
Придумывая эльфийский дом, я вспоминал старинные сказки, где говорится о связи эльфов с природой. В моём представлении мастерство эльфов неподвластно времени.

Я решил сделать эльфийский дом современным. Старался избегать деревянных блоков, использовал булыжник, глину, бетон и шерсть. Из этих материалов создавался изящный текучий стиль, заимствованный у природы.

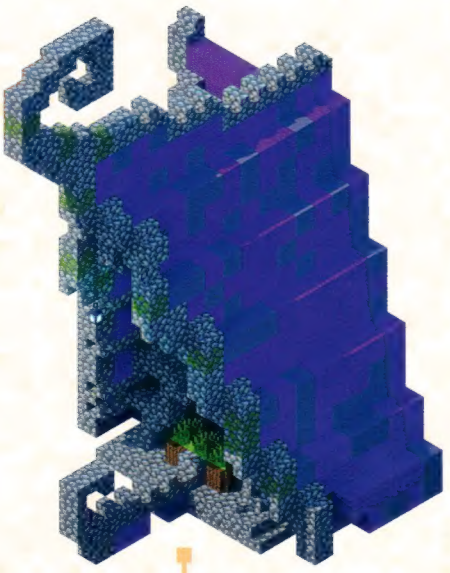
Сначала я построил каркас из булыжника, потом заполнил проёмы цветными блоками, затем добавил финальные штрихи, сочетая лестницы и плиты. Фонари душ и цепи добавляют аромат фэнтези.

ЭШЕР ДИВНЫЙ,
великий архитектор
Меня всегда восхищало архитектурное мастерство сказочных народов. В эльфийском замке седая старина соединяется с современным стилем.

Благодаря естественным формам, растениям и рукотворным деревьям каменная архитектура такого стиля органично вписывается в ландшафт.



Блоки лестниц на крыше добавляют стилю грубоватой естественности.



Хотя этот дом и современный, он всё равно должен нести напоминание о природе. Если присмотреться, повсюду видны растения и замшелые блоки.

Современный дом был перенесён из природной среды в огромный мегаполис. Сложная архитектура крыш и арок отсылает к эльфийскому стилю.

Основу здания составляют блоки пяти видов, в стенах и на крыше использованы ещё несколько вариантов.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971**

А ТАКЖЕ НА САЙТЕ podpiska.pochta.ru

ВСЕГО ОТ 142 РУБЛЕЙ ЗА НОМЕР!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2024 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Наша страница @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 5 (42), август 2024.
Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Юридический адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Олег Вольдемарович Вишняков.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Андрей Герасимук.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-3601/3
Тираж 39 000 экз.
Подписано в печать 29.07.2024.
Дата печати (производства): 07.2024.
Дата выхода в свет: 13.08.2024.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз».
190020, Россия, г. Санкт-Петербург, вн. тер. г. Муниципальный округ Екатерингофский, Обводного канала наб., д. 138, к. 1, литера В, помещ. 4-Н-6-часть, ком. 311-часть.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Импортёр в Республике Беларусь: ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ»
220125, г. Минск, пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111.

Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.